

TECHNIK

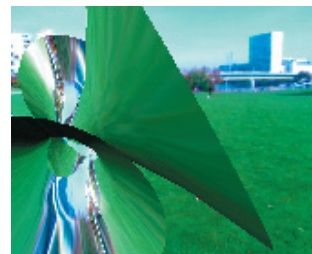
Auf dem Trip

„Augmented Reality“ – erweiterte Wirklichkeit – nennt man es, wenn Realität und Computergrafik verschmelzen. Der Künstler Jan Torpus nutzt diese Technologie, um uns zu verzaubern

Es schneit von unten nach oben. Dicke, flauschige Flocken steigen von der Wiese, auf der wir spazieren gehen, gen Himmel. Wenig später sehen wir ein glänzendes, in sich verschlungenes Gebilde. Wie selbstverständlich setzen wir unseren Weg auf der spiegelnden Oberfläche der Skulptur fort, erkunden ihre Windungen und stehen kurz darauf Kopf. Nein, das Ganze ist kein Traum und auch kein durch Drogen hervorgerufener Rausch. Es ist Teil des Augmented-Reality-Projekts „Playground“ des Baseler Künstlers und Designforschers Jan Torpus. „Ich wollte an einem beliebigen Ort ein ähnlich faszinierendes Erlebnis entstehen lassen, wie Kinder es auf einem Spielplatz haben“, sagt Torpus – „daher der Name.“ Erreicht wird diese Wirkung durch ein mobiles Gerät na-

mens Life Clipper 2, das Torbus gemeinsam mit Kollegen entwickelt hat. Es besteht aus einer Spezialbrille und einem Computer. Ein GPS-System, das normalerweise in der Landschaftsvermessung zum Einsatz kommt, bestimmt darin die Position des Trägers zentimetergenau, und ein Tracker, der mit der Brille verbunden ist, ermittelt Kopfhaltung und Blickrichtung. Schnallt man sich die klobige Konstruktion auf den Rücken und setzt die Brille auf, verwandelt sich die Umwelt in einen Spielplatz der Sinne: Dann reichert der PC im Rucksack die durch die Brille wahrgenommenen visuellen Eindrücke mit Effekten und virtuellen 3D-Objekten an. Um diese vom Künstler beliebig im Raum platzierbaren Formen kann der Betrachter dann herumgehen, als wären sie wirklich. „Im Unterschied zur virtuellen Realität wird durch Augmented Reality die Wirklichkeit nicht durch eine fiktive Welt ersetzt“, sagt Jan Torpus, „stattdessen wird ihr etwas hinzugefügt. Man kann sich das wie einen multimedialen Walkman vorstellen.“ Nun beginnt die Suche nach Anwendungsmöglichkeiten für die Technologie. Archäologen haben ihre Vorzüge bereits erkannt und in Basel ein altes Keltendorf virtuell wieder aufgebaut. Wo damals keltische Holzhütten standen, tauchen diese nun dank „Live Clipper 2“ um einen herum wieder auf. Auch Architekten und Stadtplaner zeigen Interesse.

Der Life Clipper 2 lässt uns die Welt mit anderen Augen sehen



So gut wie echt

Mit einer Webcam und der richtigen Software ausgerüstet, kann man auch die Realität vor dem heimischen Rechner erweitern



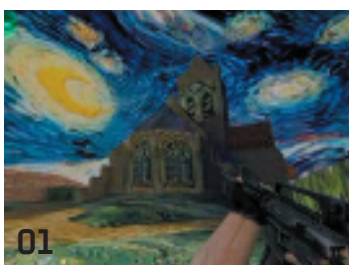
„Cyber Figure Alice“ lässt ein virtuelles Dienstmädchen aus einem Würfel steigen, den man mithilfe einer Webcam betrachtet. www.geishatokyo.com



Pädagogisch wertvoller ist dagegen der große Weltatlas von Atlantica. Hält man ihn vor die Webcam, wachsen Berge aus dem Buch. www.atlantica.de

Schließlich lässt sich mit Augmented Reality bereits vor Ort überprüfen, wie gut sich ein geplantes Gebäude in das Stadtbild einfügt, obwohl es lediglich als Modell im Rechner existiert. Derzeit ist das Ganze allerdings noch zu kostspielig, um auf dem Massenmarkt Abnehmer zu finden. Für Jan Torpus ist „Playgrounds“ und die zugrunde liegende Technik jedoch der erste Schritt in eine Zukunft, in der wir unsere Videospiele mit an die frische Luft nehmen und unsere Umwelt in ihnen die Hauptrolle spielt. www.torpus.com

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01



02

01 Ohr ab Der niederländische Maler Vincent van Gogh (1853 bis 1890) kam Zeit seines Lebens nie zu Ehren. Erst die Nachwelt wusste seine Bilder von Sonnenblumen und stürmischen Nachthimmeln zu schätzen. Nun zollt ihm die „Counter-Strike“-Map „de_vangogh“ Tribut. Jede Landschaft und jedes Gebäude darin wirkt wie einem Van-Gogh-Bild entsprungen. <http://nippermaps.googlepages.com>

02 Kritzelei Die Flash-Spiele des Australiers Jason Nelson erinnern an krakelige Kinderzeichnungen und sind an Chaotik kaum zu überbieten (siehe GEE 35). Seine jüngste Kreation trägt den sperrigen Namen „I Made This. You Play This. We Are Enemies“ und spielt sich auch so. www.secrettechnology.com

ALBERTUMSFORSCHUNG

„Die Epen unserer Zeit“

In seinem Blog „Living Epic“ schreibt Prof. Roger Travis von der Universität Connecticut über die enge Beziehung zwischen klassischer Epik und Videospiele. Uns erklärt er, warum Mythen heute immer noch wichtig sind und was das mit dem Master Chief zu tun hat

Wie kommt ein Professor für Klassische Altertumswissenschaften darauf, über Videospiele zu forschen?
 Ich hatte 15 Jahre keinen Controller mehr in der Hand, als mir meine Frau 2004 eine Xbox zum Geburtstag schenkte. Das hat alles verändert. Denn ich machte die Bekanntschaft mit „Halo 2“.

Was war so besonders an „Halo 2“?

Mir wurde klar, dass die „Halo“-Serie für die westliche Welt eine ähnliche Funktion hat wie die römischen und griechischen Epen der Antike für die Menschen damals. Das Epos „Aeneis“ des Dichters Vergil etwa diente der mythischen Bewältigung des Traumas, das der römische Bürgerkrieg um 100 vor Christus hinterlassen hatte. Bei „Halo“ wiederum geht es darum, das Universum von religiös motivierten Außerirdischen zu retten. Auch indem wir „Halo“ spielen, verarbeiten wir ein Trauma: den Schock des Terroranschlags vom 11. September 2001. Games sind die Epen unserer Zeit.

Gibt es noch weitere Gemeinsamkeiten zwischen Epos und Spiel?

Je mehr ich mich mit Videospiele beschäftige, desto mehr Ähnlichkeiten zu uralten Traditionen des Geschichtenerzählens fallen mir auf. Bardengedichte, die im Altertum von Dorf zu Dorf zogen und Heldentaten besangen, veränderten ein Epos, um aktuelle Ereignisse einzuarbeiten, oder einfach aus Lust an der Variation. Wir Videospiele tun das Gleiche. Uns wird zwar eine Rahmenhandlung vorgegeben, aber durch unseren Spielstil schmücken wir diese aus und ergänzen sie durch unsere eigenen Abenteuer.

Sie schreiben auch, dass Games unser Leben beeinflussen können.

Genau, und zwar positiv. Ich denke, durch die Identifikation mit einem Helden wie dem Master Chief aus „Halo“ und der engen Verbindung unserer eigenen Entscheidungen als Spieler mit seinen Heldentaten bekommen wir ein Gefühl dafür, was es heißt, nobel zu handeln. Das fühlt sich nicht nur gut an, sondern zeigt einem auch, was es heißt, ein guter Mensch zu sein.

Wen möchten Sie mit Ihrem Internet-Blog „Living Epic“ erreichen?

Ich möchte nicht nur Akademiker und Lehrer ansprechen, sondern auch den interessierten Gamer. Wenn es etwas an der bisherigen Videospieleforschung zu kritisieren gibt, dann die mangelnde Bereitschaft, mit den wahren Experten in Kontakt zu treten: den Spielern.



Prof. Travis' Literaturempfehlungen:

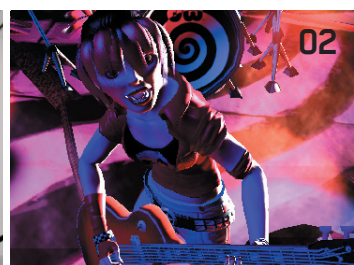
Freunde von „Grand Theft Auto IV“ sollten zur **Odyssee** greifen. Denn als Antiheld steht Niko Bellic dem todesmutigen, aber auch grausamen Odysseus in nichts nach.

„World Of Warcraft“-Spielern könnte die **Ilias** gefallen. Genau wie im MMO gibt es in diesem Epos mehrere Helden. Und auch Ausrüstung und Waffen spielen eine große Rolle.

Wer wie Prof. Travis „Halo“-Fan und Liebhaber klassischer Literatur ist, kommt an der **Aeneis** nicht vorbei. Die Parallelen zum Leben des Master Chief sind verblüffend.

Mehr zum Thema: <http://livingepic.blogspot.com>

++ NEWS ++ NEWS ++ NEWS ++



01 Hang zum Zwang An der Amsterdamer Suchtklinik Smith & Jones hat man festgestellt, dass 90 Prozent der Patienten, die sich als videospiele-süchtig behandeln lassen, im klinischen Sinn nicht süchtig sind. Im Unterschied zu Suchterkrankungen könne man das Problem zwanghaften Videospieleins meist durch Gespräche und Gruppentherapien in den Griff kriegen. www.smithandjones.nl

02 Inspiration Einer Studie der britischen Hilfsorganisation Youth Music zufolge spielen mehr als die Hälfte aller Kinder in Großbritannien Musikspiele wie „Guitar Hero“. 19 Prozent von ihnen haben zudem angegeben, ein Instrument zu lernen, weil sie dazu durch Konsolenspiele inspiriert wurden. www.youthmusic.org.uk